

4TH & INCHES™

Pre-Game Ceremonies:

This is pro football the way it's really played. Except you're the coach and you select the plays... offence and/or defence. And you're the centre of attention on the field as well... the quarterback, the ball carrier, the receiver, the middle linebacker or the defensive back. You call the play and execute it so the glory of winning and the agony of defeat are yours to claim.

The Toss of the Coin:

1. Either joystick may be used for one-player games (vs. computer). For two-player games port 1 controls the visitor (blue) team and port 2 controls the home (red) team.
2. Turn on your Commodore 64/64C (C128 in 64 mode) and 1541/1541C/1571 disk drive. Insert disk in drive label side up.
3. Type: LOAD "4",1 and press RETURN.
4. Leave the disk in the disk drive throughout the playing of the game.

To Restart Game:

To restart the game, press RESTORE.

CBM64/128 Cassette Press SHIFT and RUN/STOP keys together. Press PLAY on the cassette recorder. Keep PLAY key depressed during game.

ACCOLADE™

Select Game Options:

Once the game is loaded you may use either joystick to cycle through and select game options. To select the length of time for each quarter, move the joystick to highlight the Minutes per Quarter option and press the FIRE BUTTON to cycle through the choices - 5, 10 or 15 minutes. To select one of the playing configurations, move the joystick to highlight the ALL PROS vs CHAMPS option and press the FIRE BUTTON to cycle through the alternatives:

two player: ALL PROS vs. CHAMPS
one player: (computer) ALL PROS vs. CHAMPS
ALL PROS vs. CHAMPS (computer)

Once you have made these selections, press the SPACE BAR to start the game.

The Kickoff (and playing the game):

The play screen is divided into four sections: the field itself, the offensive play selection box, the defensive play selection box and the time/yards to go/score box.

The line of scrimmage is displayed in the centre of the field of vision with about ten yards shown in either direction. An arrow at the bottom of the field marks the 1st down yard line.

Offensive and defensive selection boxes are separated by a series of arrows which correspond to the joystick positions. Selections are made by moving the joystick to the indicated position and then pressing the FIRE BUTTON. In one player mode your selections will be highlighted. In two player mode they will not be... this way your opponent will not know what selections you made.

For most plays the play selection boxes will be used to select the team formation, the play to be run and a position - in three successive actions. For kickoffs and PAT (point after touchdown or

extra point) plays only one action will be required. Please refer to The Plays and Playbook sections for a list of the possible selections and a description of the positions and plays.

Once both the offence and the defence have made their formation selection, the players will move to the line of scrimmage. After the play and positions have been selected the play will begin automatically. After a few moments a player on each side will begin to blink. These are the players you now control. If you have selected a pass play, the quarterback will pass when you press the FIRE BUTTON. For kicking plays, the kick will occur when you press the FIRE BUTTON. After the pass occurs, the display will zoom to the receiver. The receiver will blink and if he catches it, you will be able to control his running.

As defence, you also control the blinking player. After a zoom occurs to another display you may be in control automatically of another defensive player.

To control the punter, simply press the FIRE BUTTON after the punter receives the ball and begins to blink.

For field goals and extra points, as the kicker approaches the holder you control the action. Press the FIRE BUTTON when you want to kick the ball. Timing is critical.

In kickoffs, you control the kicker as he approaches the ball. Again, press the FIRE BUTTON when you want to kick. Timing is everything and practice makes perfect.

Timeouts, Penalties and Referees

To call a time-out:

1. Go to the Coaches' Screen (press the SPACE BAR)
2. Move the joystick up until TIME OUT line is highlighted.
3. Press the FIRE BUTTON.

Penalties:

1. Since there are no referees, there are no penalties except:-
2. We don't want there to be any unfair advantages. So, if you're in one-player mode, unless you've called a time-out, you can only go to the Coaches' Screen once per quarter after the formations have been selected. If you do it more than once you will be penalised 5 yards. Remember only 3 time-outs per half and before the formation is called you may go to the Coaches' Screen as often as you like.

The Coaches' Screen

At any time during the game you can go to the Coaches' Screen by pressing the SPACE BAR (see the section on PENALTIES for a possible penalty situation). This screen is used to see the scoreboard, call time-outs, substitute players and check player statistics. For each position there is a first and second string player. At the beginning of each game the computer will select the first string players at each position. You may select the other player by moving the joystick up or down until the player's name is highlighted and then pressing the FIRE BUTTON. For certain selected plays (double tight end plays, for example) both first and second string players will automatically be substituted into the line-up. Special teams will normally be all second stringers.

However, the kickoff and punt returner will always be your first string wingback. The statistics for each highlighted player will be shown at the bottom of the screen. Along with the player's height, weight and number of years playing, there will be a qualitative assessment of his speed and strength. The choices that are available are: SPEED! FAST, QUICK, STEADY, SOLID, STRONG, TOUGH, BIG!

SPEED! is used for the fastest players and BIG! for the slowest and strongest. In general, the slower the player is, the bigger and stronger he will be.

To return to the play field, press the SPACE BAR. When this occurs the play selection process will start.

The Plays:

TEAM FORMATION: From the following list of formations, five will be displayed and one may be selected for each play.

Offence:

Punt	Short Yardage
Double Tight End	Pro Set
Strongside Back	Weakside Back
Double Wing	Spread
Shotgun w/Back	Shotgun w/o Back

Defence: 3 - 4 (effective against run)
4 - 3 (effective against pass)
Flex (somewhat effective against run or pass)
Nickel (very effective against pass)
Short (Yardage) (very effective against run)

Offensive selections will always be made at the bottom of the Field Screen in the larger of the two boxes. Defensive selections will be made in the smaller of the two. The background colour of these boxes will tell you which team is on the offence and defence.

PLAY SELECTION: From the following list of plays five will be displayed and one may be selected for each play.

Offence:

RUNNING PLAYS

Power, Rt Run	Power, Lf Run
Sweep, Rt Run	Sweep, Lf Run
Draw, Run	Pitch Out, Rt Run
Pitch Out, Lf Run	Offtackle, Rt Run
Offtackle, Lf Run	QB Sneak

KICKING PLAYS

Kickoff
Kick (for field goals or punts)

Onside Kick
Sideline Kick (for punts)

PASSING PLAYS

Screen, Pass	Quick In, Pass
Quick Out, Pass	Short Hook, Pass
Short Curl, Pass	Turn-around, Pass
In, Medium Pass	Out, Medium Pass
Hook, Medium Pass	Curl, Medium Pass
Post, Long Pass	Corner, Long Pass
Fly, Long Pass	Streak, Long Pass

Defence:

Return (used for kicking plays)
No Blitz (also No Dog)
Lf Dog
Rt Blitz

NOTE: A Blitz is a rush by a defensive back (corner or safety)
A Dog is a rush by a linebacker

POSITION: From the following list of positions five will be displayed and one may be selected for each play.

Offence:

Kicker	Fullback
Lf Fullback	Rt Fullback
Lf Halfback	Rt Halfback
Lf Wingback	Rt Wingback
Lf Tight End	Rt Tight End
Lf Wide Receiver	Rt Wide Receiver

Defence:

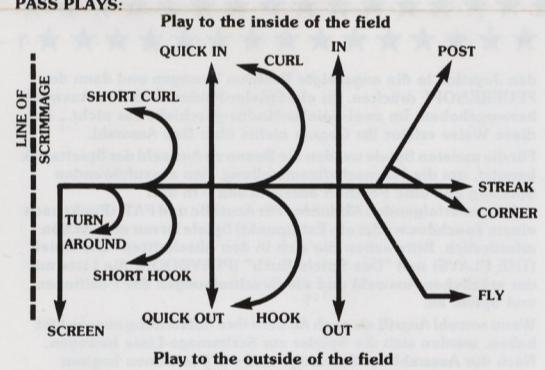
Rt Linebk	Md Linebk
Lf Linebk	Rt Safety
Lf Corner	Rt Corner
Lf Safety	

The Playbook:

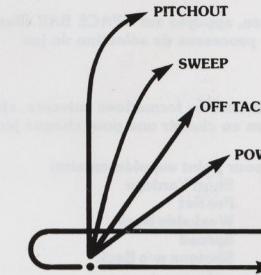
The keys to a successful offence are:

1. knowing what play to call
2. executing to perfection. In the huddle when you call a play, as the on-field leader, you must have confidence that everybody understands what to do. Here's what they'll do.

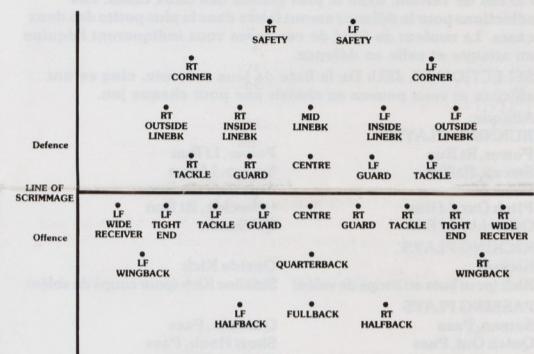
PASS PLAYS:



RUNNING PLAYS:



And here's where each position plays. Note that there are more than 11 positions shown. This means that there is not a player at each position on each play.



Hints, Tips and Other Facts

- If a game ends in a tie, you will be able to apply an unlimited number of 'sudden death' overtime quarters.
- From time to time, the Coaches' Screen will be displayed automatically and will contain information about the results of a play, just run.
- On occasion certain receivers will act human and will not execute their pass route to perfection. Remember, when going down the middle, sometimes these guys are intimidated by a defensive player.
- In general longer passes have a lower percentage of success than short ones.
- If you select a pass play, you could always decide just to run by not pressing the FIRE BUTTON. However, if you select a run the FIRE BUTTON will not function and therefore you will not be able to 'call an audible' and change to a pass play when the play starts.
- Once a play starts the quarterback will not be permitted to run up, down, or back out of the displayed field area until he first crosses the line of scrimmage.

Accolade

Copyright © 1988 Accolade Inc. All rights reserved. 4th & Inches™ is a trademark of Accolade Inc. Manufactured and distributed under licence from Accolade Inc. by U.S. Gold Limited, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

TRADEMARKS

Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying, re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or repurchase scheme in any manner is strictly prohibited.

4th & Inches™ is a trademark of Accolade Inc.



Laissez la touche PLAY appuyé pendant toute la durée du jeu.

Pour Recommencer le Jeu:

Pour recommencer le jeu, appuyez sur RESTORE.

ACCOLADE™

Options de Sélection de Jeu:

Une fois le jeu chargé, vous pouvez utiliser l'un des deux manches à balai pour vous déplacer aux options de jeu que vous voulez sélectionner. Pour sélectionner le temps requis pour chaque quart de jeu, mettez en vedette l'option Minutes per Quarter (Minutes par Quart) à l'aide du manche à balai puis appuyez sur le BOUTON FEU pour tourner autour des choix; 5, 10, ou 15 minutes. Pour sélectionner l'une des configurations de jeu, mettez en vedette l'option ALL-PROS vs. CHAMPS à l'aide du manche à balai et appuyez sur le BOUTON FEU pour tourner autour des alternatives.

deux joueurs: ALL PROS vs. CHAMPS

un joueur: (ordinateur) ALL-PROS vs. CHAMPS

ALL-PROS vs CHAMPS (ordinateur)

Le Pile ou Face:

1. Un des deux manches à balai peut être utilisé pour le jeu à un joueur (contre ordinateur). Pour le jeu à deux joueurs, l'entrée 1 commande l'équipe des visiteurs (en bleu) et l'entrée 2 commande l'équipe qui reçoit (en rouge).
2. Mettez sous tension votre Commodore 64/64C (C128 en mode 64) et le lecteur de disques 1541/1541C/1571. Introduisez le disque dans le lecteur, côté étiqueté vers le haut.
3. Tapez LOAD "4",1 et appuyez sur RETURN.
4. Laissez le disque dans le lecteur pendant toute la durée du jeu.

CBM 64/128 Cassette

Appuyez sur les touches SHIFT/STOP en même temps. Appuyez sur PLAY sur l'enregistreur à cassettes. Une copie supplémentaire sera délivrée.

Une fois ces sélections faites, appuyez sur SPACE BAR (Barre d'Espacement) pour commencer le jeu.

Le Coup d'Envoi (et le jeu):

L'écran de jeu est divisé en quatre sections: le terrain lui-même, la case de sélection de jeu offensif, la case de sélection de jeu défensif et la case temps/yards à go/score.

La ligne de mèlée est affichée au centre du champ de vision et on montre environ dix yards dans chaque direction. Une flèche au bas de l'écran indique la 1 ère ligne down yard.

Les cases de sélection offensif et défensif sont séparées par une série de flèches qui correspondent aux positions du manche à balai. On sélectionne en déplaçant le manche à balai à la position indiquée et appuyant sur le BOUTON FEU. En mode un joueur, vos sélections seront mises en vedette. En mode deux joueurs, elles ne le seront pas... pour que votre adversaire ne soit pas au courant de vos sélections.

Pour la plupart des jeux, les cases de sélection seront utilisées pour sélectionner la composition d'équipe, le jeu à dérouler et une position - en trois actions successives. Pour les jeux de coup d'envoi et de PAT (points après touche ou point supplémentaire), une seule action sera requise. Veuillez vous référer aux sections Les Jeux et Le Livre de Jeu qui contiennent une liste des sélections possibles et une description des positions et des jeux.

Une fois que l'attaque et la défense ont fait leur sélection de formation, les joueurs se mettront sur la ligne de mèlée. Après que le jeu et les positions aient été sélectionnés, le jeu débutera automatiquement. Au bout de quelques instants, un joueur dans chaque camp commencera à clignoter. Ce sont les joueurs que vous contrôlez en ce moment. Si vous avez sélectionné un jeu de passes, le quarterback fera la passe quand vous appuyez sur le BOUTON FEU. Pour les jeux de coups de pied, le coup se produira quand vous appuyez sur le BOUTON FEU. Après que la passe ait été faite, l'affichage fera un zoom sur celui qui reçoit la passe. Celui-ci clignotera et vous pourrez contrôler sa course s'il attrape la balle. Comme défenseur, vous contrôlez aussi le joueur clignotant. Après un zoom sur un autre affichage, vous pourrez contrôler un autre joueur défensif automatiquement.

Pour contrôler le punter, appuyez simplement sur le BOUTON FEU lorsque le punter reçoit la balle et commence à clignoter. Pour contrôler le receveur, appuyez sur le BOUTON FEU quand vous voulez donner un coup de pied à la balle. La précision de temps est très importante. En ce qui concerne les buts et les points supplémentaires, lorsque le tireur s'approche du joueur qui tient la balle, vous contrôlez l'action. Appuyez sur le BOUTON FEU quand vous voulez donner un coup de pied à la balle. La précision de temps est très importante.

Aux coups d'envoi, vous contrôlez le tireur lorsqu'il s'approche de la balle. De nouveau, appuyez sur le BOUTON FEU quand vous voulez donner un coup à la balle. Tout repose sur la précision de temps et vous devez vous perfectionner à l'entraînement.

Les Timeouts, les Pénalités et les Arbitres:

Pour déclarer un time-out:

1. Allez à

SPEEDI – est utilisé pour les joueurs les plus rapides et BIG! pour les joueurs les plus lents et les plus forts. En général, plus le joueur est lent, plus il sera grand.

Pour retourner au terrain de jeu, appuyez sur SPACE BAR (Barre d'Espacement). Après cela, le processus de sélection de jeu commencera.

Les Jeux:

FORMATION D'EQUIPE: De la liste de formations suivante, cinq seront affichées et vous pouvez en choisir une pour chaque jeu.

Attaque:

Field Goal également utilisé pour point supplémentaire)

Punt	Short Yardage
Double Tight End	Pro Set
Strongside Back	Weakside Back
Double Wing	Spread
Shotgun w/Back	Shotgun w/o Back

Défense: 3 – 4 (efficace contre une course)

4 – 3 (efficace contre une passe)

Flex (quelque peu efficace contre course ou passe)

Nickel [très efficace contre passe]

Short (Yardage) [très efficace contre course]

Les sélections pour l'attaque seront toujours faites au bas de l'Ecran de Terrain, dans la plus grande des deux cases. Les sélections pour la défense seront faites dans la plus petite des deux cases. La couleur de fond de ces cases vous indiqueront l'équipe en attaque et celle en défense.

SELECTION DE JEU: De la liste de jeux suivante, cinq seront affichés et vous pouvez en choisir une pour chaque jeu.

Attaque:

RUNNING PLAYS

Power, Rt Run	Power, Lf Run
Sweep, Rt Run	Sweep, Lf Run
Draw, Run	Pitch Out, Rt Run
Pitch Out, Lf Run	Offtackle, Rt Run
Offtackle, Lf Run	QB Sneak

KICKING PLAYS

Kickoff	Onside Kick
Kick (pour buts ou coups de volée)	Sideline Kick (pour coups de volée)
PASSING PLAYS	
Screen, Pass	Quick In, Pass
Quick Out, Pass	Short Hook, Pass
Short Curl, Pass	Turn-around, Pass
In, Medium Pass	Out, Medium Pass
Hook, Medium Pass	Curl, Medium Pass
Post, Long Pass	Corner, Long Pass
Fly, Long Pass	Streak, Long Pass

Défense:

Return (utilisé pour jeux de coups de pied)

No Blitz (aussi No Dog) Rt Dog

Lf Dog Mid Dog

Rt Blitz Lf Blitz

NOTE: Un Blitz est une course précipitée d'un arrière défensif (coin ou sûreté)

Un Dog est une course précipitée d'un support de ligne (linebacker)

POSITION: De la liste de positions suivante, cinq seront affichées et vous pouvez en choisir une pour chaque jeu.

Attaque:

Kicker	Fullback
Lf Fullback	Rt Fullback
Lf Halfback	Rt Halfback
Lf Wingback	Rt Wingback
Lf Tight End	Rt Tight End
Lf Wide Receiver	Rt Wide Receiver

Défense:

Rt Linebk Md Linebk

Lf Linebk Rt Safety

Lf Corner Rt Corner

Lf Safety

Md Safety

Rt Safety

Rt Corner

Rt Safety